

DOUBLE DRAGON





INTRODUCCION

Dauble Dragan es la historia de dos hermanos gemelos, Billy y Jimmy Lee, que salventan sus problemas juntas, en una ciudad donde la supervivencia se aprende de la manera más dura. Sus canacimientos acerca de las artes marciales, combinadas con su experiencia en la vida de la calle, les ha convertida en dos magnificas máquinas de luchar, preparadas para cualquier reto que se les presente.

Pera ahara las dos hermanas se encuentran frente a su reta definitiva. Marian, la navia de Billy, ha sido secuestrada por los Guerreros Negros: una salvaje y cruel banda de criminales, capitaneada por el misterioso Shadow Boss. Hacienda uso de los trucas aprendidas desde pequeñas en las calles de la ciudad, y de las armas que encuentren a su pasa, incluidos cuchillas, látigos, piedras, e incluso bidones de aceite, Billy y Jimmy deberán perseguir a la banda a través de los barrios bajas, las fábricas y las afueras de la ciudad, hasta llegar a su guarida, y luchar en el cambate final cantra el infame Shadow Bass.

PERSONAJES



BYLLY LEE: Altura 1,77 m., pesa 75 Kg. Billy camenzó su entrenamien-ta de Kung-Fu a las 12 años, y a las 20 ya era maestra Sasaiken.

JYMMY LEE: Altura 1,77 m., pesa 77 Kg. Hermana gemela de Billy y también experta en las artes marciales.

LOPAR: Altura 1,72 m., pesa 79 Kg. Lanza traicioneras galpes a la derecha y a la izquierda, y tiene la fea castumbre de arrajar bidanes de aceite.

ABOBO: Altura 1,90 m., pesa 85 Kg. El segunda de abarda entre las Guerreras Negras. Le encanta aplastar la cabeza de sus adversarias con las palmas de sus manos.

WILLIAM: Altura 1,72 m., pesa 75 Kg. Ha desarrallada una paderasa patada en salta, y además es muy hábil con un cuchilla a un bate de baseball en las manos.

LINDA: Altura 1,62 m., pesa 51 Kg. Ten mucha cuidada con sus rápidas galpes de derecha e izquierda. También lleva un peli-grasa látiga.

CHINTAI: Altura 1,67 m., pesa 68 Kg. Un maestra del karate, sabran las comentarios...

WILLY: Altura 1,82 m., pesa 92 Kg. El Gran Jefe. Willy está armada con una ametralladara. Ya te imaginarás que na le va a preocupar usarla.



TUS ARMAS

Conforme vayas avanzando por la decadente ciudad encontrarás cajas, piedras, bidones de aceite, cuchillos, bates de baseball y látigos. Todos pueden recogerse (situándote a su lado y pulsando fuego) y usarse en la lucha (pulsando fuego cuando se ha tomado el arma). La acción en el programa se desarrolla en cinco escenarios distintos: el barrio pobre de la ciudad, la zona industrial, el bosque y la guarida del jefe.

ATACANDO AL ENEMIGO

Tienes a tu disposición una amplia gama de recursos que puedes emplear en la lucha. Los movimientos de ataque individual son los siguientes:

PUÑETAZO A LA IZQUIERDA O A LA DERECHA

PATADA

CABEZAZO

SALTO CON PATADA HACIA ADELANTE

PATADA CON MEDIA VUELTA

CODAZO ATRAS

SALTO HACIA ATRAS SALTO ARRIBA

SALTO ADELANTE

Pulso el botón de fuego para golpear o un oponente en la dirección a lo que estos mirando.

Para lanzar una patada hacia adelante, mueve el joystick a lo derecho y pulso el botón de fuego. Si estás lo suficientemente cerca de tu oponente, puedes convertir tu patada normal en una **ZANCADILLA ALTA**. Podrás convertir (excepto Commodore) una patada aérea en una **CARGA DE HOMBRO** moviendo el joystick a la izquierda y presionando el botón de fuego.

Para dar un cabezazo o tu oponente, mueve el joystick hacia abajo y pulso el botón de fuego.

Mueve el joystick en lo diagonal abajo o la derecha y pulsa el botón de fuego (excepto Commodore).

Mueve el joystick en lo diagonal abajo o lo izquierda y pulso el botón de fuego para dar la media vuelta y golpear.

Para dar un codazo o un adversario que tengas detrás mueve el joystick a lo izquierda y presiono el botón de fuego.

Mueve el joystick o delante y hacia atrás y pulso el botón de fuego.

Mueve el joystick arriba y presiona el botón de fuego.

Mueve el joystick arriba y o lo derecho y pulsa el botón de fuego.

¡A JUGAR!

En la parte de abajo de la pantalla se muestran dos indicadores seccionados en forma de barra, uno para cada jugador. Cada barra representa una vida, que se consume cuando Billy recibe los golpes del enemigo (el número de vidas que quedan se muestra a continuación de la barra). En la parte superior de la pantalla, bajo las puntuaciones, hay un indicador que te muestra cuánto tiempo tienes para finalizar la fase en que te encuentras. Igual que en los juegos de arcade, si te pasas del tiempo, perderás una vida: ¡la vida es dura en las calles!

Despeja tu camino de enemigos usando cualquier arma que encuentres. Ten cuidado de que cuando un enemigo te golpee y tu arma salte volando hacia atrás, ésta no se vaya demasiado cerca del borde de la pantalla, porque si es así luego no podrás recogerla.

Si has perdido todas tus vidas, podrás usar uno de los cinco «créditos» con los que empezaste el juego; una vez que tus créditos se hayan agotado, haz como en los juegos de arcade: pon otra moneda y continúa. Presiona el botón de fuego para usar un nuevo crédito y continúa desde tu posición actual; cuando pierdas todas tus vidas, te será notificado en la pantalla.

Tendrás que limpiar de basura cada nivel para poder pasar al siguiente. Tu chica se encuentra al final del nivel cinco.

RESUMEN DE LOS CONTROLES DIRECCIONALES

El siguiente diagrama indica las direcciones de los movimientos cuando miras a la derecha; si estás mirando a la izquierda las direcciones de los movimientos las tomas al revés.



MOVIMIENTO GENERAL

Sin el botón de fuego pulsado, el joystick proporciona las ocho direcciones de movimientos normales.



INSTRUCCIONES DE CARGA

- AMIGA:** Introduce tu disco kickstart (si es necesaria). Cuando pida el workbench, inserta tu disco en la unidad de disco A. El programa se cargará y ejecutará automáticamente.
- ATRI ST:** Inserta el disco 1 en la unidad A. El programa se cargará y ejecutará automáticamente.
- IBM:** Inserta el disco de Dos. Cuando aparezca el indicador del sistema, introduce el disco del programa, tecla DRAGON y pulsa RETURN.
- COMMODORE CASSETTE:** Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.
- SPECTRUM CASSETTE:** Tecla LOAD"" y pulsa INTRO. Para cargar las demás misiones pulsa CAPS SHIFT hasta que cambie de color el borde, después pulsa PLAY.
- SPECTRUM+3 DISCO:** Pulsa INTRO en la opción cargador.
- AMSTRAD CPC CASSETTE:** Pulsa CTRL y ENTER pequeña simultáneamente.
- AMSTRAD CPC DISCO:** Tecla RUN" DISC y pulsa ENTER.
- MSX-MSX 2 CASSETTE:** Tecla LOAD" CASS:", R y pulsa ENTER. Para cargar las demás misiones pulsa CAPS SHIFT hasta que cambie de color el borde, después pulsa PLAY.

El juego se cargará y ejecutará automáticamente

- COMANDOS DE MSX:** Jugador 1= Jostick a Cursors
Jugador 2= O, P, Q, A, Space
Para que salga el jugador 2 pulsar Space.



Melbourne House, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road
London W11 2DX - 01-727 8070

TM designates trademark of Mastertronic International, Inc.
Melbourne House is a registered of Mastertronic International, Inc.
© 1988 Mastertronic International, Inc. Printed in the UK.

